融媒体语境下高职影视制作课程实践教学研究

摘　要：“融媒体”语境下，不仅激发媒体间多样化的竞争，更对媒体传播从业人员以及传媒类专业教学提出了更高、更明确的要求。目前，在高校教育体系中，对应影视行业需求的主要有编导专业、摄影专业，从课程设置、人才培养、教学实践上偏重于行业前期工作，明确针对行业后期工作，独立的影视制作专业设置较少，绝大多数是作为动漫专业的从属部分存在，从课程体系设置、教学设计和教学目标看，动漫与影视制作其实有较大的不同，国内外影视后期制作行业正处于快速上升阶段，但受过系统技能训练、专业级的影视制作人才目前较为缺乏，同时也需要更具针对性、指向性更为明确的影视制作的实践教学研究。

关键词：融媒体；影视制作课程；实践教学
中图分类号：G712　　文献标识码：A
文章编号：1671-0134（2019）03-102-03　　DOI：10.19483/j.cnki.11-4653/n.2019.03.027

文 / 费晶晶

1. 项目研究背景

在移动“互联网 +”的时代背景下，新媒体技术带来的互联网、大数据、云计算技术的迅猛发展改变着世界的信息格局，传播模式从单向传播到大众传播，再更迭到现在的融媒体传播，信息的传播方式及人们认知模式经历了颠覆式的变革，报纸、广播、电视、互联网、移动端等媒体开展了跨平台、交互性、立体式的全方位媒介传播，人们的信息接收方式和接受习惯发生了变化，媒体与受众单向、双向、交互式的复合传播形态，使受众获得了全方位的媒体体验和社交收获。“融媒体”语境下，不仅激发了媒体间多样化的竞争，更对媒体传播从业人员以及传媒类专业教学提出了更高更明确的要求。

作为传媒专业教学中的重点课程，影视后期制作课程是指利用实际拍摄的影音素材或采集的原始数字素材，通过多媒体操作系统，进行筛选、编辑、合成等方法进行处理，整理制作为分镜头，然后加入特效、文字编排、光影调色等剪辑包装方法，最终将镜头与音频按照逻辑组合形成完整的影片。在传统纸媒转变为现代融媒体的背景下，媒体间的竞争往往体现为对视听注意力的争夺，人类所接收到的信息 80% 以上来源于视觉，因此，“抓住眼球就是抓住地球”已成为至理名言。而传媒产业中效果最佳、传播最快、单位时间内影响力最大、相对性价比较高的，就是以视听为载体的影视文化产业。

不管是从商业角度还是文化传播角度，影视文化产业已成为当今最热门的行业，产业的发展对相关专业的人才培养对实践教学和实训实施提出了新的要求。从当前经济发展、社会需求以及高职影视后期制作课程的实践背景来看，传统的教育教学方式无法适应当前专业人才培养的需求，因此探求融媒体语境下，如何解决高职影视制作课程实践教学中的问题，结合行业时代需求，有利于不断创新实践教学模式，引导培育学生的“融媒体思维与创新意识”，培养具有“多维度数字媒体制作与传播能力”的人才，在实践教学改革方面探索出一条独具特色的人才培养之路。

2. 融媒体语境下高职影视制作课程实践教学研究意义

高职院校在办学模式、专业设置、实践教学等方面是有别于普通高等院校的。注重专业技能和职业素养的培养，强化实践教学的主体地位，影视制作作为新兴产业，企业对人才的要求首先就是需要学生具有较强的“实战”能力，因此，如何进一步完善实践性教学体系，探索教学方法与手段的改革，充分利用现代化信息科技手段改造并提升实践教学，由传统教学向融媒体型实践教学转变，不仅满足当前教学的需求，而且以行业需求为目标，以就业为导向，以岗位能力为本位，对于高职院校影视制作专业群的发展也具备较好的前瞻性和预见性。

2.1 有利于以影视制作课程为中心的多学科知识技能的延伸、渗透与拓展

现有的影视制作课程设置是在动漫专业、数字媒体专业长期发展的课程体系中逐步成形的，课程设置的基础源自多媒体应用和平面设计。但是长期以往的定位偏差以及传播介质形态的模糊使课程教学偏重于软件熟练或静态平面设计，缺乏创意思维及动态视听语言思维的导入，融媒体语境下要求课程教学应注重多元化传播介质下各学科知识的渗透拓展。

2.2 有利于多样化传媒技术的综合技能的培养

当前，具有竞争优势的网络媒体需要大量兼具平面媒体、互联网、广电、交互式自媒体等多种技能和复合型人才。行业内多种媒体集团也已开始了不同形式的融合。很多一线的工作团队、公司在媒体融合的过程中，也不断地探索，缺乏系统的接受专业训练的时间。因此，高职课堂教学过程中，应该具有前瞻性地打破传统的室内上课，直至毕业前临阵实习的学习模式，充分利用课程特点，重视多种传媒技术综合技能的培养。

2.3 有利于学生从业素养和职业道德的培养

"融媒体"时代的到来，使普通公民从传播接受者的角色发生了颠覆性的变化，借助网络媒介，任何人都可以参与传播活动，信息传播的限制壁垒消失，信息几何式爆炸引发的诚信危机、公平度、辨识要求等，对专业从业人员提出了道德的要求。

2.4 有利于建立跨媒体、跨学科、跨知识建构的师资队伍

课程性质决定了授课教师不应拘泥于单一的专业层面，改变"术业有专攻"的思维模式，投入到"融媒体"的时代变迁中，着力于跨媒体、跨学科跨知识的思维观念的建构，掌握技术性、实用性、更迭性强的专业技术，并在实践教学中使授课成为融理论技能知识和媒体实践的平台。

3. 课程教学改革所需解决的关键问题

目前，在高校教育体系中，对应影视行业需求的主要有编导专业、摄影专业，从课程设置、人才培养、教学实践上偏重于行业前期工作，明确针对行业后期工作，独立的影视制作专业设置较少，课程也绝大多数是作为动漫专业、数媒专业的选修课程部分存在，从课程体系设置、教学设计和教学目标看，影视制作与动漫、数媒专业其实有较大的不同，国内外影视后期制作行业正处于快速上升阶段，但受过系统技能训练、专业级的影视制作人才目前较为缺乏，同时也需要更具针对性、指向性更为明确的影视制作的实践教学研究。

目前，高职院校的专业方向基本上是在网络数字化信息技术全方位进入传播领域前设定的，在媒介融合的趋势下，传统的专业知识和专业技能界限存在着一定的不足，以大众传媒教学为主，缺乏对新媒体介入后的当前行业新状况的认知。

面对以互联网为核心的各种新型传播技术，作为技能要求度较高的专业，对负责教学的老师也有较高的专业度要求，特别是理解融媒体背景、具备丰富行业从业经验的师资队伍的组建是课题研究的重点。割裂纸媒、广播电视、网络媒体等专业的人才培养的关联，难以培养当前不断出现的跨媒体集团所需要的复合型专业人才。

接轨融媒体，需从专业的课程架构、师资建设、教学设计、教学资源等基本方面出发，梳理整合知识与技能的转换逻辑，打破传统思想的桎梏，不断完善实践教学，落实影视制作课程的教学实施，才有利于更好地助力高职院校影视制作专业的发展。

而课程教学改革，需解决以下几点关键问题：

3.1 需转变任课教师的授课观念，理解融媒体的核心内涵

部分任课教师理解上的误区在于：将融媒体语境理解为教学的一种辅助语境，利用多媒体信息化手段进行教学时经常会做成课堂教学实录，媒体平台上的课程时长和样式几乎就是线下课程的翻录版，无论是教学内容还是模式，都不能发挥融媒体语境在其中的真正作用；转变认知，理解"融媒体＋教学"的内涵，将知识点化整为零，更加关注信息化手段对于教学的促进、关注授课对象真实的需求。把课堂教学的整体打包"搬迁"转变为融媒体平台对于教学模式的改革创新，从而促进课程的深入应用和个性化学习的真正发生。

3.2 提升教师开发工作项目的能力，由"学院型"向"双师型"转变

实施项目化教学，教师作为项目的设计规划组织人员，需要有丰富的行企工作经验。仅靠书本理论，凭空想象的项目不贴近行业现状，生搬硬套更不利于教学目标的实现。因此，必须加强专业教师自身的职业技能水平，促使教师通过企业顶岗、挂职锻炼、项目培训等方式加强这方面水平的提高，成为既具备理论教学又能进行实践操作的"双师型"教师，将实践所得融入教学，提炼出具有代表性、适用于教学的工作项目。

3.3 开发可适用于项目化教学的配套教材

目前，影视制作类的教材偏向于 AE、PR 等基础软件的操作练习，内容上是以软件工具的操作步骤来进行编辑的，在工作和职业技能上的体现则较为模糊，同时，对于当前真实工作中用到的 NUKE、C4D 等部分则鲜有合适的教材，不利于实践教学的执行，因此，开发适合的课程教材也是课程改革里不可缺少的环节。

3.4 解决校内外实训场所的问题

部分影视制作课程的老师会将课程实训单纯地理解为在机房教室或者多媒体工作室里进行软件操作训练，事实上并没有真正理解实训的内涵。影视制作课程的课程性质与课程特色决定了教学内容依托于工作项目，而工作项目通过工作任务展开，工作任务要依托工作情境承载，工作情境需要有高度真实的工作场地、设备、器材、岗位等。因此，为保证实践教学的有效实施，应解决配套的校内仿真实训场所、校外全真训基地的问题。

4. 课程教学改革目的与改革内容

4.1 改革目的

近几年，影视制作已逐渐成为动漫专业、数字媒体专业等相关专业群的核心课程，以往的教学过程中主要以课堂多媒体教学讲授配合演示为主，学生跟随教师的思路走，以软件教授为主要教学内容，学生模仿教师操作。在课程完成后，学生往往感觉学会了一个软件，但却不知该在什么样的工作流程应用所学到的内容，缺乏创意与创新。影视制作是一门实践性非常强的学科，因此，本课题的研究目的在于探索融媒体语境下如何对课程的实践教学进行改革设计，探索符合课程性质和教学目标的实践教学模式，培养更符合市场需求的影视制作人才。

4.2 改革内容

4.2.1 课程体系改革方面

课程以产业发展需求为导向，因此，课程设置要从素材管理、影音编辑、特效合成、镜头处理和微电影创作这些实际能力出发，结合新媒体行业企业的新技术、新理念、新方法，学习影视制作流程、视听创意思维、视觉效果制作、脚本编写和分镜设计。

4.2.2 教学设计方面

目前，国内影视制作公司所使用的操作系统主要有 PC 和 MAC 两个平台，特别是 MAC 系统在高端影视制作流程中发挥了极大的作用。目前，高校内大部分影

视制作课程主要学习 PC 平台上的 AE 和 PR 两个编辑软件，在实际工作中大量会用到的 FCP、达·芬奇、C4D、NUKE 等操作软件几乎都没有开设相关教学内容，许多学生在从业后应对新的操作平台和操作系统都要从头学起，教学与岗位需求极大脱节。

4.2.3 教学方法和手段方面

教学过程的实施要以“通俗易懂、学以致用”为核心，将提升影视制作技术、表达视觉效果和培养创意设计思维作为教学目标。打破教材限制，将实际工作项目导入教学过程中，以有效避免课堂教学与岗位工作出现断层。

4.2.4 构建融媒体特色的开放式平台

相对于传统课堂教学而言，互联网移动终端的普及促进了信息的高效传播，拓展线上线下实践教学的空间，将微博、微信、直播平台、精品在线课程等有效整合为实践教学与成果发布的重要平台，实现信息的动态传播和实时接收。

4.2.5 校企合作方面

以市场为导向，组建学生为主体的实践教学工作室，工作室运营与课程教学有机结合，拓展技能发展方向；搭建教学与融媒体的对接平台，推行“教学＋媒体”双线并行的授课方式，引入资深制作公司专业人士指导专业教学、参与作品创意，让专业建设和人才培养更贴近市场，贴近受众。

5. 课程教学改革的实施方案及具体措施

5.1 实施方案

5.1.1 构建以能力为本位的课程改革方向

对内调研学情、对外深入行业、衔接工作岗位，联合行企人员共同分析课程所对应的工作领域、工作流程、岗位任务和行业特点。

5.1.2 根据工作岗位和工作任务确定课程改革目标

根据工作岗位和工作任务所需要的技术指标、能力范围、工作特点，结合岗位升迁所需要具备的能力和条件，确定专业课程的知识目标、能力目标、职业素质目标及所需具备的职业资质。

5.1.3 根据工作内容与流程进行核心课程教学设计

开发出具代表性、可执行度高的工作项目，通过整体设计将教学分为课堂教学项目和课外线上项目双线并行的模式，细化到课程单元设计的子项目中。学生通过完成子项目中的任务，进而阶段性地完成整体设计中大项目里的任务，同时在非课堂教学时段利用数字媒体平台，完成线上课程的学习以及线上项目。

5.1.4 建设核心课程精品在线开放课程

（1）在融媒体的语境下，课程资源建设要实现共享性、碎片化、可持续性与交互性。课程内容是精品在线开放课程推广的主要载体，要实现资源的共享性、开放性，将复杂的知识点碎片化与序列化，让不同受众能够清楚地理解所传播的知识点，而且不能是单方面地输送，需要反馈，在线互动、咨询、二维码扫描记录等功能就非常重要，且不能一劳永逸，需要不断更新，保持课程活力。

（2）课程力求内容丰富，形式多样。根据专业特点和行业工作要求，课程除了常规的基础教学资源外，应结合行业特点，不断丰富内容，建设矢量素材库、案例库、影像资源库，让各种受众除了学习最基本的影视包装技巧之外，还能开拓视野、获取很多行业经验，提升职业技能；在表现形式上，大力运用现代化信息技术，通过慕课、MG 动画等形式，尝试翻转课堂和混合式教学，提高教学效果以及资源的使用率。

（3）具体课程资源建设。对原有的资源重新梳理，结合受众反馈和播出效果进一步完善、优化、细化与美化，使之内容更丰富、更具有视听表现力；同时，新建资源要注意广度与深度，具有一定的创新性和行业领先性。

5.1.5 利用多媒体平台进行创作实践

充分利用多种媒体平台，打造便捷、高效的作品发布渠道和载体，积极发布影像作品，开拓传播路径。

6. 融媒体语境下高职影视制作课程实践教学研究创新点

6.1 多媒体传播平台转变教学理念

在融媒体时代，影视制作课程教学不再执着于设备的专业度和昂贵度，而是要引导学生提升主题分析、作品视角的变化、内容设计的能力。影视制作课程教学的目标由原先的“唯设备论”改变为“信息优化”。学生学习技能不是仅局限于设备的操作，而是学会运用设备来围绕想要发布的主题进行内容设计、素材处理和效果评估，利用多媒体平台达到信息的最大传播量，并且实现传播的时效性和交互性。

6.2 自媒体传播方式打造新型学习工具

随着更多自媒体的日益优越化，各种新媒体社交影像领域的传播度和影响力已呈现“几何式爆炸”现象。我们的专业学习工具已经摆脱了必须采用专业广播电视器材的约束，学习的环境和时段也不再拘泥于课堂教学时间，手机和各种智能设备在学习过程中的作用越来越大. 在教学实践过程中科学合理地增加相关内容，可更好地实现个人与媒体平台间信息的互通与管理。

6.3 教学效果作品化

融媒体的语境下，影像作品进入公共传播渠道已经不存在门槛限制，各级各类专业竞赛行业竞赛也是检验学生创作能力的重要平台。这些平台是将学生的实践作业转变为项目作品的重要路径，也是可操作、实现度高、传播量广的重要渠道。教学效果作品化可切实夯实学生知识到技能的转换过程，通过作品的发布和受众反馈，可打通整个信息传播链条，通过不断的传播循环，螺旋向上，提升自己在媒体应用各个方面的实践能力。

7. 融媒体语境下高职影视制作课程实践教学预期成效

7.1 学生的影视制作水平明显提升

学生完成课程所有项目后，能根据脚本设计并制作分镜图、准确理解编导及台本意图、能熟练使用影视剪辑、包装与合成软件完成 MG 动画、风格化包装、动感时尚包装、图形图像动态演示、节目片头制作、广告宣传片包装。

7.2 学生自主学习积极性得到提升

通过媒体在线课程的学习，奠定学生专业技术能力，

（下转第114页）